



KINECT™



300050383



**AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox 360®, du capteur Kinect® pour console Xbox 360 et des accessoires concernés pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

#### **Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité**

##### **I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo**

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

##### **II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie**

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entraînant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité.

##### **Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.**

Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

# JUST DANCE®

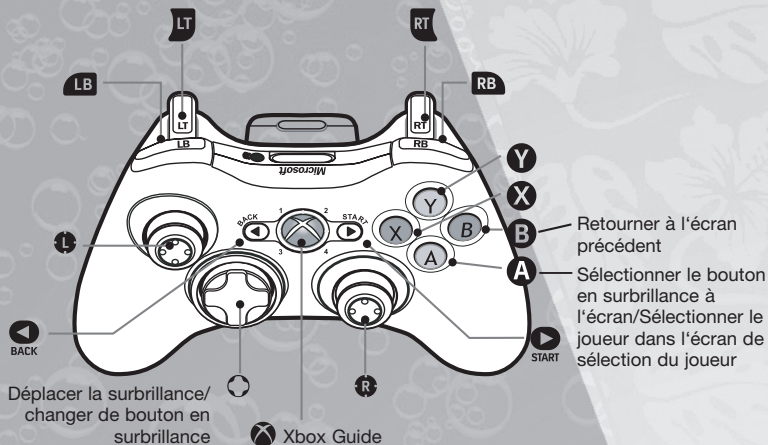
## Disney Party

### TABLE DES MATIÈRES

Commandes de jeu .....	2
Accéder au manuel intégré au jeu .....	2
Commandes de <b>Just Dance®: Disney Party</b> .....	3
À propos de Kinect .....	4
Jouer au jeu.....	5
UBISOFT à votre service .....	7
Garantie .....	8

# COMMANDES DE JEU

## Manette Xbox 360®



## ACCÉDER AU MANUEL INTÉGRÉ AU JEU

Le manuel d'instruction est intégré au jeu.

Pour afficher le manuel, dans le menu principal, clique sur Parents et sélectionne Manuel d'instruction. Non seulement le manuel te permet de trouver facilement des réponses à tes questions, mais du fait qu'il soit intégré au jeu, il présente aussi l'avantage de ne pas s'abîmer, de ne pas se déchirer et de ne pas se perdre. Ubisoft a également opté pour le manuel numérique dans un esprit de respect des ressources naturelles de la planète.



# COMMANDES DE JUST DANCE®: DISNEY PARTY

## Utiliser Kinect™ pour Xbox 360

Place-toi devant le capteur Kinect pendant quelques secondes pour commencer à jouer à **JUST DANCE®: DISNEY PARTY**.

## Naviguer dans le menu

Place-toi devant le téléviseur. Lève la main droite, en biais, la paume de la main dos à toi. Le jeu te détecte : tu peux maintenant diriger le curseur de navigation.

## Curseur de navigation

Dirige le curseur vers le bouton à sélectionner dans les divers écrans du jeu. Quand le curseur se trouve près d'un bouton sélectionnable, il l'active et la jauge se remplit pendant 1 seconde.

## Utiliser la manette Xbox 360

Tu peux aussi utiliser la manette Xbox 360 pour naviguer dans les menus du jeu. Utilise le bouton multidirectionnel ou le stick analogique gauche pour diriger le curseur. Appuie sur la touche A pour sélectionner et sur la touche B pour retourner à l'écran précédent.

# À PROPOS DE KINECT

## Paramètres Kinect

Quand le capteur Kinect ne parvient pas à détecter le joueur, appuie sur la touche Y de la manette Xbox 360 pour afficher le menu des paramètres de Kinect.

## Geste du guide

Dans les écrans de menu, tends le bras gauche et lève-le légèrement en formant un angle de 45 degrés pour afficher le Guide Kinect. Pendant le jeu, le Geste du guide met le jeu en pause.

## JOUER AU JEU

- En duo, chaque danseur fait des mouvements différents. Choisis un danseur à suivre en te plaçant à droite ou à gauche de l'écran.
- Plus tu fais de mouvements corrects, plus tu marques de points.
- Regarde en bas de l'écran pour voir les icônes de mouvement suivant qui t'indiquent ce que tu dois faire ensuite. Les combinaisons de mouvements parfaits améliorent ton score. Les mouvements Or, affichés par des icônes de mouvement suivant spéciales, rapportent plus de points.
- La barre de progression indique le joueur de tête en mode multijoueur.

**NOTES**



## UBISOFT à votre service...

### LE SERVICE CLIENTS :

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ?  
Vous rencontrez un problème avec votre compte sur Ubi.com ?

Une seule adresse : **www.support.ubi.com**

### Vous y trouverez :

- Une **foire aux questions** (FAQ) régulièrement mise à jour, aidant à résoudre vos problèmes en quelques clics.
- Les **forums de nos jeux** vous permettant d'échanger avec d'autres joueurs.
- Une **interface permettant de soumettre votre question** à nos techniciens.
- Une **messagerie personnelle** pour suivre la résolution de vos problèmes.

Vous pouvez également contacter nos techniciens au **01.57.32.44.55** (coût d'un appel local) du lundi au vendredi 11h – 20h (hors jour fériés).

**Veuillez noter que notre Service Clients ne propose pas de « trucs et astuces » pour nos jeux. Vous pouvez cependant retrouver des aides pour avancer dans nos jeux sur notre site Uplay Help : <http://www.uplay.com/help/>.**

**Pour la BELGIQUE, une seule adresse : [www.support.ubi.com](http://www.support.ubi.com)**

**Vous pouvez également contacter nos techniciens au 0900/35.900 (0,50 Euros / mn) du lundi au vendredi 12h00 – 20h00.**

## GARANTIE

Ubisoft a apporté à ce produit multimédia tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous (l' « Utilisateur ») garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les cent quatre-vingts (180) jours suivant la date d'achat du produit multimédia ou tout autre délai de garantie plus long prévu par la législation applicable, celui-ci s'avérerait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubisoft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai, Ubisoft accepte d'échanger le produit multimédia défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15 Euros par produit multimédia.

Ubisoft offre un service de Support Technique dont les coordonnées sont indiquées dans le document du manuel relatif au Support Technique.

Pour que le produit multimédia défectueux puisse être échangé :

1) Prendre contact avec le Support Technique d'Ubisoft. Après avoir brièvement décrit le défaut dont le produit multimédia fait l'objet, l'Utilisateur se verra attribuer un numéro d'accord de retour.

2) Retourner ce produit multimédia dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et des coordonnées complètes de l'Utilisateur.

Si le délai de garantie est dépassé, joindre au pli un chèque ou un mandat postal de 15 Euros par produit multimédia, libellé à l'ordre d'Ubisoft.

Important :

- Il est conseillé de procéder à cet envoi par "Colissimo suivi" ou par lettre recommandée avec accusé de réception, à l'adresse suivante : Ubisoft France, Service Consommateurs, 175 rue du Chevaleret, 75013 Paris.
- Aucun produit multimédia ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

L'Utilisateur reconnaît expressément que l'utilisation du produit multimédia est à ses propres risques.

Le produit multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue plus haut. L'Utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du produit multimédia.

Dans les limites imposées par la loi, Ubisoft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.

L'Utilisateur assume tous les risques liés à une perte de profits, une perte de données, des erreurs, une perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du produit multimédia ou de son utilisation.

Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

## PROPRIÉTÉ

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à son emballage et à son manuel, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights, sont la propriété d'Ubisoft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle. Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubisoft.

Autodesk®  
Scaleform™

### JUST DANCE®: DISNEY PARTY

©2012 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. Just Dance, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Disney elements ©Disney; Disney is a trademark of Disney Enterprises Inc. used under license by Ubisoft. Uses Scaleform GfX. © 2012 Scaleform Corporation. All rights reserved. Developed by LAND HO! Published by Ubisoft.